

УДК 165.745: 316.324

**Прийнято В.С.***Національний авіаційний університет, Київ***ІГРОВИЙ ПРИНЦИП ЖИТТЯ  
У ПОСТМОДЕРНОМУ СУСПІЛЬСТВІ: ВІРТУАЛЬНИЙ ВИМІР.**

Суспільство постмодерної доби пронизане особливим умонастроєм, що відбиває суперечливий й кризовий характер сучасних соціально-культурних реальностей, і має назву постмодернізм. Деконструкція логоцентризму, відмова від традиційних категорій прекрасного і справжнього, релятивізація ціннісно-сміслових інстанцій й світоглядний плюралізм – характерні риси постмодерністської свідомості. В такій культурній індетермінованій поліфонії все навкруги постає підозріло несправжнім, підробленим, фальшивим й одноденним. Неможливість розрізнення важливого від неважливого, виділення головного сенсу будь-якого поняття уподібнює життя ігровому майданчику. Через гру й культурну граїзацію (С. Кравченко) сучасна людина намагається зорієнтуватися й адаптуватися в новітніх умовах хаосу і суспільного безладдя, подолати структурну й функціональну напругу.

Здебільшого даний феномен відображений у культурній і віртуальній сфері. Навколо нас укоренилось infotainment-середовище, де воедино переплетені інформація, гра і розваги. Відмінністю постмодерністської гри як «граїзації» (від «гри», що досліджував Й. Хейзінга) є те, що вона позбавлена езотеричності, спеціальних форм організації, протікає не тільки у «вільний час» і сполучена з прагматичними життєвими стратегіями індивіда. У сучасному ігровому суспільстві індивіди звикають до двоплановості характерної для ігрової події, коли щось відбувається одночасно і реально, і нереально, а людина одночасно і вірить, і не вірить в реальність розіграного конфлікту (Ю. Лотман).

Елементи гри можна знайти практично у всіх видах активності Інтернет-користувачів, граються на комп'ютері, в онлайн ігри тощо, й саме віртуальне спілкування часто має ігровий підтекст. Великого розповсюдження набуло конструювання численних іміджевих "Я", тотальна іронія й карнавальність інформаційного простору, що сприяє формуванню у мешканців мережі ігрової свідомості з її елементами ризику, азарту, іронії і розважальності, несерйозності, моральної амбівалентності. Подібна граїзація надає людині відчуття вільної самодіяльності, захищає від повсякденних стресів, пом'якшує ризики тощо. З іншого боку, «граїзація породжує ірраціональну раціональність», технологічну та маркетингову залежність. Проте будемо сподіватися, що людський розум не випустить техногенного джина з пляшки, й віртуальна реальність буде існувати тільки як арт-реальність, що підвладна людині й задовольнятиме її естетичні запити, а не поневолювати неї. Отже, постмодерне суспільство підпорядковане ігровому принципу життя й віртуалізує культурне спілкування людей, особливо молоді.